PHOBOS

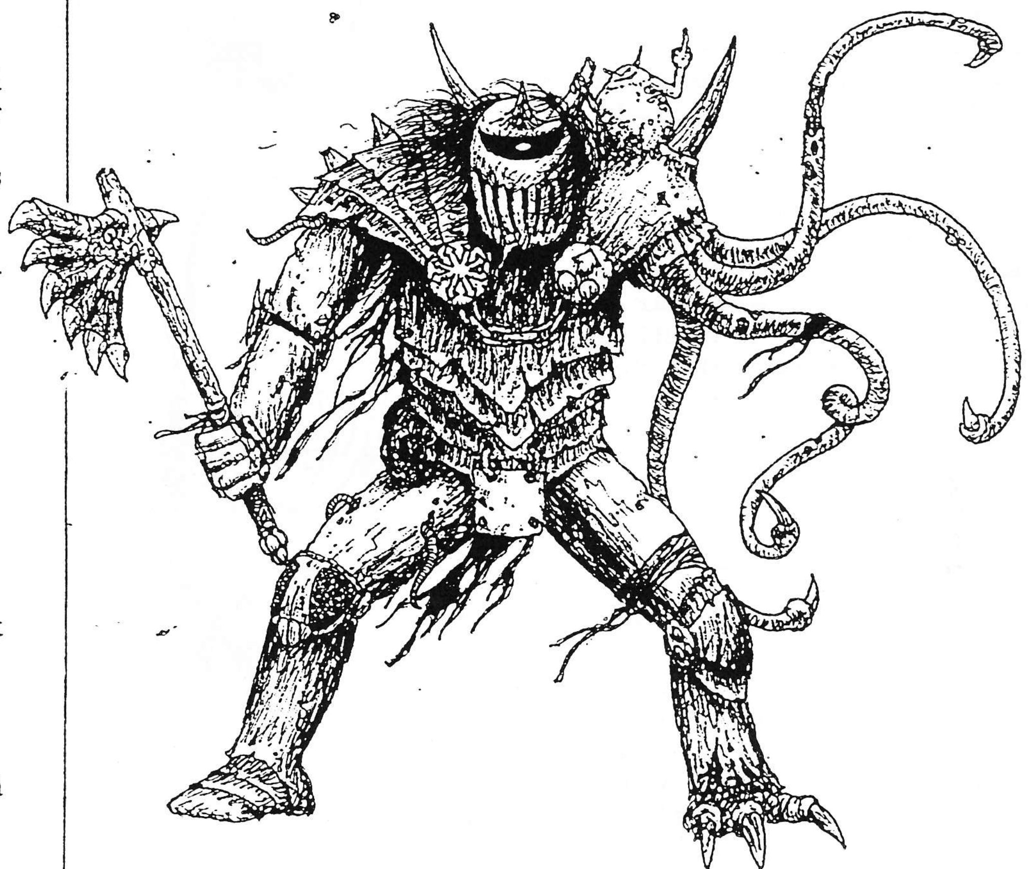
NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 32, tirsdag 8. mai 1990

Redaksjonelt

Dette nummer av PHOBOS kommer ut til 45-årsdagen for avslutningen av 2. verdenskrig i Europa. Nå har vi ikke satset på noen egen dekning av de ting som hendte rundt 8. mai '45; det er liksom noe annet med et 45 enn et 50-årsjubileum. Kan hende vil noen markere datoen ved valg av spill denne kvelden, men nå er det jo alt vedtatt å ha en ny runde med klubbens eget spesielle rollespill TERRORIST 8/5, og dette pleier være så populært at vi antar de fleste gjerne blir med på det.

Når det gjelder den videre utvikling på forenings- og kongressfronten, så har på den ene siden Ares stabilisert seg med et lavere medlemstall, men fortsatt høyt organisatorisk nivå, mens samarbeidet med Blindern-gjengen om ARCON 6 går videre; vi tar oss heller ikke i dette PHOBOS plass til å skrive så mye om ARCON, ettersom all relevant informasjon er blitt spredt i ukevis i FREMSKRITTSRAPPORT 1, og neste FR er å vente nå i mai. Men alle som vil vite noe om årest store spillbegivenhet kan selv henvende seg til oss, evt. skrive/ringen til Arcon c/o Spillspesialisten.



IV

MILLENNIUM

Heisan voldsmenn, nå er vi her igjen. Sist fikk vi et ønske fra herr [redacted] om at svarbrevene skal se slik ut som i eksemplet vårt. Dette har vi nå gjort noe med, svarene er ikke punktvise og språket er en god del røffere. Vi som ser så opp til Jon, ser oss nødt til å følge hans brutale måte å ekskludere døde spillere på. De kan ikke bli med i spillet igjen. Spillerne ser ut til å gå hver sin vei mot målet, noe vi ser på som positivt.

LYNX POSTEN.

Even Druse har slått til igjen. Denne gangen løp den psykopatiske Druse inn på politimesterens kontor, forkledd som klovn. Vår kjære politimester ble regelrett klippet til døde av Druse, med en saks. Men Druse kom ikke levende ut av kontoret. Han ble skutt av sikkerhetsvakter som tidligere ikke var helt oppmerksomme. Byen vår har nå fått en ny politi -mester ved navn ERIK ANDERSEN. Andersen kommer rett fra hard trening i militæret, han er ung, 20 år og det lover godt.

(GÅR)



JONAS KREVE

KOMMER



ERIK ANDERSEN

ETTERSØKTE:

Bankran er visst fortsatt pop. Her har vi en som var riktig uheldig: STEN HUGO HILLER. Hiller er ettersøkt for mord og væpnet ran.



15000 kz.

RYKTER FRA UNDERVERDNEN.

- Black Skorpions lever fortsatt. Gjør noe med det!
- Last fra Canis til uka.
- Heaven er brutale og farlige!!!
- Skyt en doper og vær glad.
- En femmer for bjellene til politimesteren.
- Biffen sier: "ET BIKKJEMAT!!".

RANKING

1. ERIK ANDERSEN. (MØKKA FLAKS!)
2. JON [redacted].
3. MARUIS BØHMER.
4. TOMAS MØRKRID.
5. PATRIK SAHLSTRØM.
6. STEN HUGO HILLER.
7. ANDERS JØRGENSEN.
8. ANDERS RISVOLD.
9. ERIK JOHANNESSEN. (POOR LAD.)

BLODIG HEVN!

PÅ EVENTYR I GREYHAWK OG OMEGN

"HEVN" tenkte Bazar, vår helt, og dro med partiet til den skitne baren den usle ransmannen var kommet fra. Bazar fant tyven med tyvegods. Han drepte den falske rotten og tok tilbake sine rettmessige eiendeler.

Når partiet kom ut fra svette og spylukt i baren fulgte de en gammel og krokete kjerring til et hus. I huset bodde det fem berserker. Partiet går inn i huset. De slakter noen vakthunder og kommer frem til en dør. Den modige presten i partiet banket på døren og fikk slengt den rett i trynet. Den berserken som kom løpende ble slakta og r partert.

Mens partiet var opptatt med å grave i det varme liket komm en annen berserker løpende Han begynte å hakke Elisabeth i ryggen, men vår helt; den heroiske BAZAR, slaktet både ham og de tre andre berserkene som bodde der.

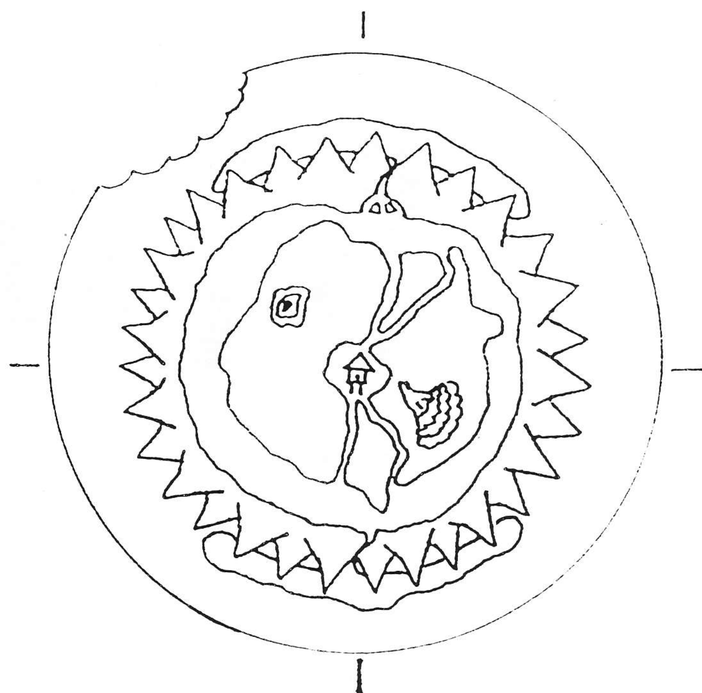
Etter å ha gravd i flere varme lik og selv blitt omtenksomt healet dro våre helter til en hule. I denne hulen ble 2 dverger holdt som gissel. Våre helter fortsatte her sin slaktergjerning med å slakte 20 kobolder (omtrent). De unngikk nett så vidt å bli knust av noen tønner.

Elisabeth og presten ble tatt til fange i denne hulen og satt i hver sin celle. Elisabeth rømte fra sin celle og klarte å pirke opp en kiste med utstyret hennes og en liten glitrende skatt.

Samtidig kom Bazar, vår helt, seg ut fra hulen og klarte å varsle militsiaen. Så gikk han inn igjen mellom steinenes gravkalde vegger og slaktet flere små kobolder han møtte. Til slutt møtte han en STOR kobold; Upfsgot, som han gjorde seg til venns med. Han hjalp Upfsgot med å befri en koboldklan fra noen onde dverger og fant en magisk ring. Han møtte også en cavalier som het Briar de Fist (originalt?) og en halfling swashbuckler som het Tina. De fant svært lite skatter der og forlot derfor ganske raskt stedet. Elisabeth og presten var døde, men Bazar, vår helt, hadde allerede funnet seg nye venner. Og i en farlig verden som Greyhawk tenker man ikke så mye på døden.

Patrik Sahlstrøm





ET ROLLESPILLREFERAT FRA SPILLING I

SUPPESKÅLEN

av T.H.MØRKRID FABELFABRIKKEN

Etter å ha mislykkes (delvis) hos en baronesse og hennes selskapsdamer var våre venner Jokkmokk, Grobelaar og Borgurund seksuelt frustrerte og "trøtte" av det utsvevende livet de hadde levd i to uken. De bestemte seg plutselig for at nå måtte de finne et skikkelig yrke. Sammen med en ny mann begynte de å se seg om etter lærlingeplasser.

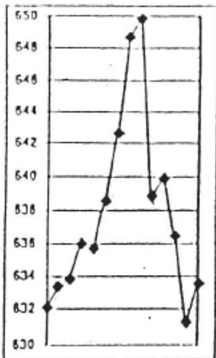
Den nye mannen i gruppen ble med Borgurund og fulgte en magiker hjem. Etter å ha snakket litt med ham lot han dem bli lærlinger hos seg.

De var i lære hos trollmannen i ett og et halvt år uten å lære noe. Da de til slutt gikk opp til "prøven" mislyktes de begge. Dermed var all læretiden bortkastet og de måtte fin finne på noe annet.

Da Borgurund og denne andre typen som jeg ikke husker navnet på senere ble tatt som lærlinger av en "mestertyv" og en ridder var de begge lykkelige. Hvordan denne læretiden slutter får vel tiden vise.

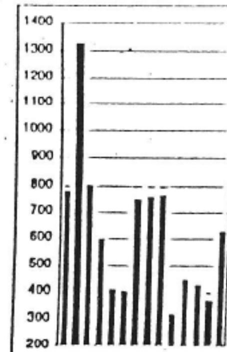
Jokkmokk og Grobelaar ble henholdsvis Skredder og hattemakerlærlinger. Etter 6 og 6½ år tok de mesterbrevet. Jokkmokk tjente litt porselens-skåler underveis mens Grobelaar var underlagt en despotisk formann som kun gav ham lommepenger. Jokkmokk mislyktes tre ganger med mesterprøven før han fikk hjelp av sin snille læremester til å fullføre prøven med et godt resultat. Jokkmokk spilles av Tore Stuedal (hvis sterke side er impotens og eksamensnerver). Grobelaar spilles av Arnstein Garnes (hvis sterke side er generell frustrasjon). Borgurund spilles av Helge Nesøen (hvis sterke side er moralsk inkonsekvens og ryggsvømming). Den typen jeg ikke husker navnet på spilles av Tor Fuglerud (som ikke har utviklet sterke sider ennå).

Kansje vil lykken nå etterhvert begynne å smile til disse miserable menneskeskikkelsene. Følg med, følg med!



MAKT

av Jon [redacted]



(ULOVLIG)

16 trekk ble levert inn denne gang. Ett av dem var fra en ny mann, Egil Johannessen, mens Fredrik Ørlyng leverte to trekk. Han skulle nok ha nøyd seg med det enkleste av dem, for han ble denne uken første spiller som fikk den tvilsomme æren av å havne i fengsel. Som man kan lese av nyhetene, begikk han noen forferdelige forbrytelser i dette trekket. Jeg syntes jeg måtte gi politiet en 5 % sjanse til å fange ham, og slo 05! For øvrig var det ingen solide "gjennombrudd" i positiv retning. Trygve Hegnar er fremdeles rikere enn alle spillerne til sammen, og Brigaden i Nord-Norge disponerer mer våpen enn spillerne tilsammen.

Jeg minner om at leverte trekk ikke bør være lengre enn 1 (luftig) A4 side. Neste trekk skal leveres til meg på Bjølsen tirsdag 15. mai, eller sendes til meg så jeg har det senest fredag 18. mai. Adressen er *Jon* [redacted]

---

235 døde i sjø-inferno

235 fryktes døde etter at danskebåten "King of Scandinavia" i går kveld ble sprengt i filler av minst 4 kraftige bomber. Båten sank på mindre enn to minutter. Man vet ikke hvilken terrorgruppe som står bak.

Tog-ulykke: tre drept

Lokaltoget til Ski klokken sporet klokken 0910 i dag av i en krapp sving. Tre mennesker ble drept, og mange skadet. Det er mulig at uhellet skyldes sabotasje. Politiet bekrefter at det var "visse uregelmessigheter" i skinnegangen ved ulykkesstedet.

Terrorist-krav

En anonym mann har opplyst at det var han som stod bak både danskebåt-katastrofen og lokaltog-ulykken ved Ski. Han har gitt opplysninger som beviser at han virkelig er gjerningsmannen. Han har forlangt 100.000 kr for å stoppe terroraksjonene. Etter det Phobos erfarer, er Regjeringen ikke villig til å gi etter for mannens krav.

Udyret er fakket!!!

Terroristlederen som har ansvaret for den fryktelige King of Scandinavia-katastrofen ble i natt arrestert. Det var tips fra mannens medarbeidere som ledet til pågripelsen av den 20-årige **Fredrik Ørlyng**. Han sitter nå i strenge avhør på Politihuset. Politiet ønsker spesielt å få klarhet i hvilket motiv mannen hadde for å utføre ugjerningene. Man mistenker ham også for å stå bak sprengningen av Sinsenkrysset. Han var den gang i politiets søkelys etter tips fra publikum. Det er liten tvil om at det norske folk ønsker å bli kvitt dette monster-mennesket. Det er i løpet av bare én dag etablert to aksjonsgrupper for gjeninnføring av dødsstraff i Norge. Det vil vel neppe bli aktuelt med dødsstraff for Ørlyng, men det er faktisk noen stortingsrepresentanter på høyrefløyen som mener at man i dette tilfellet må kunne vedta en særlov om dødsstraff, eller at man anvender lover for straff i krigstid.

Andre nyheter

Etter tips fra ansatte i **Oslo Kommune** har regjeringsadvokaten bestemt at det skal iverksettes full etterforskning av korrupsjon i kommuneadministrasjonen.

Sissel Kyrkjebø er observert tungetalende på et tvilsomt arrangement av religiøs karakter.

TV-kjendis **Erlend Miller** har satt verdensrekord i spising av spaghetti.

Arne Myrdal ble i går pågrepet, etter tips fra **Thomas Nilsen** (20) Myrdal var for øvrig sterkt medtatt da han ble arrestert. Han hevder å ha blitt banket opp av en gjeng fra Blitz.

Oslo Kommune melder at **Johannes H. Berg** har akseptert stilling som spesialkonsulent i kommunens sosialetat. Berg skal arbeide med strakstiltak mot sniffing. **Rune Mortensen** slutter i sin stilling i dag. Kommunen vil ikke gi detaljer.

Satanister i Trondheim har truet den religiøse gruppen "Ordets liv".

I et leserbrev går **Kim S. Olsen** strekt ut mot satanistene.

Louise Fére peker i et leserbrev på at "naturødeleggelsene og forurensningen i den vestlige verden er et resultat av de kristnes naturfiendtlige livssyn". Man må vende tilbake til de gamle religioner.

I Oslo tror politiet at det organiseres **bevæpnede grupper** som skal knuse satanister.

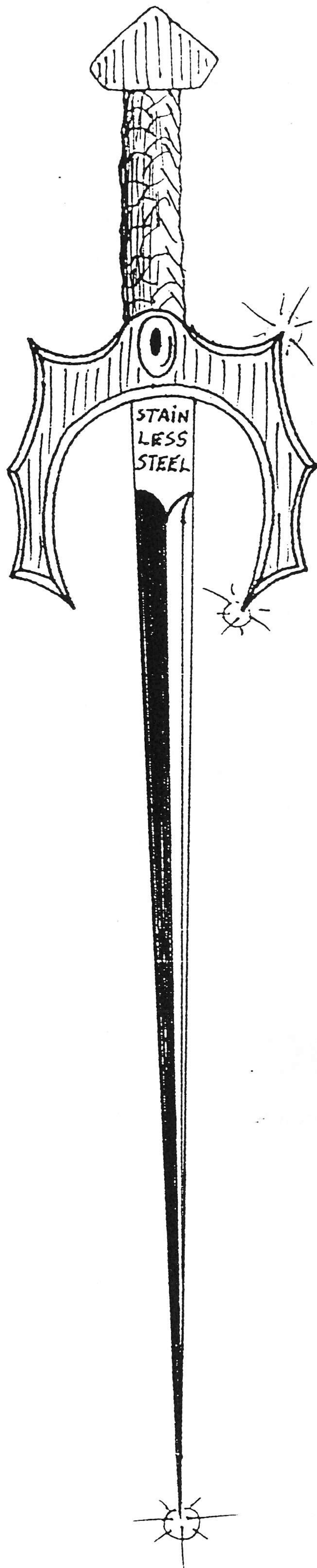
Jørn K. Hansen har donert et pent beløp til kampen mot dyreplageriet. Hen har også startet en organisasjon som skal hindre at **pelsdyr** blir satt i bur bare pga. pelsen.

AKSJONER

Kodenavn	%	Res.	Kommentar
Admin	96	Ja	Du tjener 30.000 kr.
Aerobic	20	Ja	
Album	80	Nei	
Amaranth	0	Nei	
Amen	20	Nei	Jeg foreslår at du bruker flere dager.
Augur	38	Nei	
Beite2	0.2	Nei	
Biffen	7	Nei	
Blomstereng	99.7	Ja	Du får det.
Boeing	88	Ja	
Brød	30	Nei	
Bæ	95	Ja	
Carl	80	Ja	Sekretær.
Cera Ball	98	Ja	
Daa-du III	92	Nei	
Dag	15	Nei	
Desiaz	70	Ja	
Deviaz	90	Ja	Koster 12.000 kr.
Dva	70	Nei	Bare noen få ville.
Dåd	99	Ja	
Effekt	83	Ja	
Evighet	20	Nei	
Fader	70	Ja	
Fafnir	70	Ja	
Famur	90	Ja	
Fimur	97	Ja	
Fomur	90	Ja	
Forb	2	Nei	
Fox	60	Ja	
Full	95	Ja	
Fuqux	0	Nei	Stillingen er ikke ledig.
Først	3	Nei	
Gore	60	Nei	
Halleluja	90	Ja	
Himmelen	20	Ja	
Ja	10	Nei	Tips: Bruk mer enn én dag.
Jesus	90	Ja	
Jogg	96	Ja	
Jorden	2	Nei	
Karokalaba	5	Nei	
Kjepp	40	Ja	
Kjære	60	Nei	
Kon	75	Ja	
Kontakt	90	Ja	
Kr	0.8	Nei	
Kølle	13	Nei	
Lam	38	Nei	
Laskwek	80	Ja	Du lærte litt.
Lille	90	Ja	
Makten	90	Ja	
Mat	30	Ja	
Morbius	98	Ja	
Myrdahl	20	Nei	
Mø	70	Ja	Du får inn 22.000 kr.
Nede	85	Ja	
Neon	96	Ja	
Noe	25	Nei	
Ola	98	Ja	
Partners	35	Nei	
Perille	95	Ja	
Pjats	99.3	Ja	
Prate!?	95	Ja	Du får inn 7.000 kr.
Praksis	7	Nei	
Prisindeks	85	Ja	
Pøkk	30	Ja	
Ras	80	Ja	4 nye medlemmer.
Rike	3.5	Nei	
Riket	50	Ja	
Rød	45	Nei	
Rød II	90	Ja	
Rød III	85	Nei	
Rødgrøt	85	Ja	
Sa 1	4	Nei	Skaff deg penger først.
Sa 2	15	Ja	
Sa 3	70	Ja	
Sa 4	5	Nei	
Sa 5	0	Nei	Jeg antar at det er uaktuelt?
Sa 6	0	Nei	
Sabre	0	Nei	
Saqux	99	Ja	
Siem	99	Ja	
Sjest	95	Nei	Ingen nye medlemmer.
Skybrudd	98	Ja	
Skyld	7	Nei	
Slæp øf	99.9	Ja	
Smuss	10	Nei	
Smør-puck	40	Ja	
Snillest	95	Ja	
Soppstuing	25	Nei	
Svinepels	85	Ja	
Søknad	16	Nei	
Søndagsklær	85	Ja	
Tango	5	Nei	
Teori	88	Nei	
Test	90	Ja	
Traktorhjul	15	Nei	
Tri	98	Ja	
Tsetiri	98	Ja	
Tverrfaglig	18	Nei	
Uff	7	Nei	
Ull	5	Nei	
Uruguyansk	90	Ja	
Verdi	80	Ja	Tjener 10.000 kr.
Video	80	Nei	
Viqux	99.5	Ja	
Vishnu	12	Ja	
Vosiem	95	Ja	
Vår	80	Nei	
Warhammer	97	Ja	
Yoodla	50	Ja	9 nye medlemmer, 6.000 kr.
Æren	5	Nei	
Øk	80	Ja	
1	90	Ja	
2	0.4	Nei	Les nyhetene.
3	0.6	Nei	
4	95	Ja	
5	70	Nei	

RANKING

1.	***** Kim S. Olsen *****	0
2.	Sten Hugo Hiller	0
3.	Patrik Sahlstrøm	0
4.	Erlend Miller	0
5.	Håvard Steinsbekk	+4
6.	Johannes H. Berg	+2
7.	Janne Tørklep	+5
8.	Tomas H. Mørkrid	-1
9.	Thomas Nilsen	-3
10.	Olav Bendiksby	-5
11.	Jørn K. Hansen	+5
12.	Andreas Ørlyng	+3
13.	Borger Borgersen	-2
14.	Gorm Haug Eriksen	-1
15.	Egil Johannessen	+5
16.	Fredrik Vogel	+3
17.	Ketil Grøtting	0
18.	Carlos Steinarsen	0
19.	Rune Mortensen	-5
20.	Fredrik Ørlyng	-10



IMPRO-N

av T.H.MØRKRID

FABELFABRIKKEN

Impro N er et nytt fritt rollespill. I Impro N har spillerne nesten frie muligheter til å påvirke hva som skal skje. Dette gis det anledning til gjennom den nye og revolusjonerende METODE NOBLESSE.

For å kunne spille Impro N må man være 3-5 deltagere. Hver deltager bør ha noe å skrive med og på. Dersom man oppfyller disse betingelsene er det bare å følge den trinnvise rettledningen nedenfor. God spilling.

(1) Deltagerne velger en Nøytral Ordstyrer. Ordstyreren har dobbelstemme når miljø/tidsepoke skal bestemmes (første gang bør et typisk heltemiljø velges).

(2) Når miljøet er bestemt avsetter Fortellerne (som er resten av deltagerne) tid til å lage en karakter hver som de har spesielt ansvar for under eventyret (f.eks. 10min.). Dersom en forteller ønsker det kan han/hun lage et eget system for hvor lett denne karakteren lykkes med forskjellige ting (basert på terninger, hvor mye klokken er, bruskorker el.l.).

Mens fortellerne forbereder seg kan ordstyreren skrive ned spennende ting som andre karakterer kan si. For å hjelpe seg her kan ordstyreren godt ta i bruk kjente sitater og annet han kjenner til. Det er viktig at heltene i historien møter nøytrale karakterer som er interresante.

(3) Nå gir ordstyreren ordet til en av fortellerne som selvsagt åpner eventyret med: "Det var en gang...", eller lignende floskler. Fortelleren tar seg god tid og følger METODE NOBLESSE.

METODE NOBLESSE (den fornemme fremgangsmåten):

Fortelleren åpner eventyret med: "Det var en gang..." eller lignende floskler. Fortelleren omtaler alltid de forskjellige heltene (fortellernes karakterer) med navn og/eller tittel, også sin egen. Fortelleren ser alltid historien med sin egen helts øyne, men omtaler helten alltid med navn/tittel. Fortellereren beskriver også miljøet (vertshuset/skogen/skipet/etc) og menneskene helten ser. Etterhvert som heltene har presentert seg for hverandre vil fortelleren også beskrive deres felles handlinger (men hele tiden sett fra sin egen helts øyne). Det viktigste av alt er å holde på en høyverdig og stemnings-skapende episk fortellerstil (med masse floskler og pompøse formuleringer). Dersom en annen helt enn fortellerens skal si noe må denne heltens forteller si det. Dersom en nøytral karakter skal si noe må ordstyreren si dette. Dersom det oppstår en konflikt mellom en Helt og en nøytral karakter er det selvsagt fortelleren som avgjør hvordan denne konflikten skal avgjøres.

Dersom det oppstår en konflikt mellom heltene er det ordstyreren som avgjør.

Ordstyreren bestemmer til enhver tid hvem av fortellerne som har ordet og kan gi ordet til en annen forteller når han/hun ønsker det. Kun én av fortellerne kan ha ordet samtidig, men en forteller kan selvsagt legge opp til at heltene snakker seg imellom (hvorpå de gjør det). Når ordet skifter fra en forteller til en annen er det viktig at den nye fortelleren tar hensyn til det som allerede er fortalt når han/hun fortsetter historien.

Det er ordstyreren som overvåker at fortellerne følger opp METODE NOBLESSE så godt som mulig(ved å kommentere når de sier "jeg" istedenfor sin helts navn/tittel foreksempel).

Ordstyreren kan kun si noe for en nøytral karakter når fortelleren i historien gir ordet til denne. Da skal ordstyrer ikke beskrive dennes handlinger, men kun uttale ordene. Å beskrive den nøytrale karakterens handlinger er fortellerens oppgave.

La oss håpe at denne metoden for rollespilling kan tilføye nye dimensjoner til en fra før spennende hobby. Lykke til.

FEMTE AVMAKT

av T.H.MØRKRID FABELFABRIKKEN

FEMTE AVMAKT er et postspill av unikt format. Det er et spill med den avmakten vi alle kan komme til å føle overfor ting vi ikke forstår og rår over. Som spiller stiller du på bar bakke uten annen ballast enn ditt klare hode og pågangsmot. Det er opp til deg selv å finne hensikten med spillet og å oppfylle denne så godt det lar seg gjøre. Du har selvsagt rett til å tvile på om det finnes noen hensikt med spillet, men du oppfordres snarere til å **tro** på en mening med det hele fremfor å tvile.

Spillets mål er klart definert av spilledelsen i utgangspunktet. Spilledelsen vil kontinuerlig vurdere om kriteriene for å utrope en vinner er til stede. Når vinneren er utropt vil spillet slutte med en analyse av de enkeltes aksjoner og en vurdering av deres sluttposisjon. Vinneren vil selvsagt motta en spesiell påskjønnelse ved et dertil egnet arrangement.

Innledningsvis vil du ikke bare måtte finne hensikten med spillet. Sannsynligvis vil du også føle behov for å vite svarene på spørsmål som: **"Hvem er jeg?"**, **"Hvor er jeg?"** og **"Hvorfor?"**. Dette er alle betimelige spørsmål som det ikke alltid er like lett å gi svaret på.

For at du ikke skal bli ledet ut på ville veier legger vi ikke ved noen eksempler på trekk. Innledningsvis har du kun fem (5) **aksjonspoeng** å bruke. Når du skriver trekket ditt beskriver du hvilke aksjoner du ønsker å gjøre og hvor mange aksjonspoeng du bruker på den enkelte aksjonen. Det er fullt mulig å bruke alle sine aksjonspoeng på én aksjon eller å (i første trekk) foreta seg fem aksjoner med ett poeng på hver. Flere aksjonspoeng kan øke sjansen for å lykkes med en aksjon

Etter hvert som spillet utvikler seg og du lykkes med en del ting vil du få flere aksjonspoeng å fordele på dine aksjoner. Dersom du gjør det dårlig kan antallet aksjonspoeng begynne å synke.

Ett trekk i **FEMTE AVMAKT** tilsvarer én dag i spilltid.

Spilledelsen vil bestrebe seg på å komme med jevnlige spesialrapporter fra spillet i tilgjengelige spillfanziner som Hexnytt, Phobos og Deimos. I disse vil det bli publisert en rankingliste. Det er også mulig at særlig gode dager blir kommentert offentlig (dette vil selvsagt bli gjort med alle hensyn tatt overfor taushetsplikten).

FRISTEN FOR TREKKINNSENDELSE er den 5. og 20. i hver måned. Trekket skal sendes i egen konvolutt som inneholder et oversiktlig og lesbart trekk samt en frankert og adressert svarkonvolutt. Det vil ikke bli tatt særlige hensyn til uleselige trekk. Spillet drives på ideell basis og er ikke ment å skulle være noen fulltidsbeskjeftigelse.

Trekk skal sendes til **T.H.Mørkrid**, [redacted]

I utgangspunktet er det ikke satt noen deltagerbegrensning, men dersom mange melder seg på vil det bli vurdert å sette en øvre grense.

Ta en unik og vanskelig utfordring; meld deg på i FEMTE AVMAKT!